|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Activité 1 : Les blasons** | | | | |
| Public Visé | CM1/CM2 | | | |
| Prérequis | aucun | | | |
| Durée de la séance | | 60 mn | | |
| Objectif Pédagogique | | * Découvrir la vectorisation d’images * Découvrir les notions de lexiques et de langage | | |
| Durée | Phases | Activités et consignes | Organisation | Matériel |
| 5 mn | Introduction | Présentation des objectifs de l’activité (faire découvrir des concepts de l’informatique) | Oral | Aucun |
| 5 mn | L’activité | Annonces des règles du jeu et de l’objectif à atteindre  Distribution du matériel. | Oral | Paravents  Fiches consigne  Blasons vierges  Crayons papier  Gommes  Ardoises  Feutres véléda |
| 15 mn | Activité 1 : | Chacun leur tour, les élèves se mettent derrière le paravent, choisissent un blason de la zone A et le décrivent aux autres élèves du groupe. Chaque enfant décrit trois blasons avant de céder sa place.  Ils ne doivent pas regarder ce qui est réalisé par leurs camarades.  Penser à barrer le blason choisi (pour qu’il ne soit pas choisi par les suivants.) | Par 3 ou 4 | Idem |
| 10 mn | Bilan 1 | Qu’est-ce qu’il s’est passé ?  Pourquoi le résultat n’est pas celui attendu ?  Explication du problème de langage, distribution des fiches lexique. | Oral | Aucun |
| 15 mn | Activité 2 | Chacun leur tour, les élèves se mettent derrière le paravent, choisissent un blason de la zone B et le décrivent aux autres élèves du groupe. Chaque enfant décrit trois blasons avant de céder sa place.  Ils ne doivent pas regarder ce qui est réalisé par leurs camarades.  Penser à barrer le blason choisi (pour qu’il ne soit pas choisi par les suivants.)  Ensuite ils font la même chose avec la zone C. | Par 3 ou 4 | Idem |
| 10 mn | Bilan 2 | Qu’est-ce qu’il s’est passé ?  Pourquoi le résultat n’est pas celui attendu ?  Conclusion informatique. | Oral | Aucun |